

THE LONE RAIDER

A CASSETTE GAME PROGRAM

FOR ALL ATARI HOME
COMPUTERS

Exciting
Three Part Game
produced by Atari.
Cassette.



INSTRUCTIONS



MODE D'EMPLOI



ANWEISUNGEN



ISTRUZIONI



INSTRUCTIES

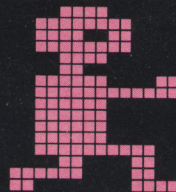


INSTRUCCIONES



ATARI

HOME COMPUTERS



LOADING THE "LONE RAIDER" INTO COMPUTER MEMORY

1. Remove any program cartridge from the cartridge slot of your computer.
2. Plug your Joystick Controller into controller jack No. 1 on your computer console.
3. Have your computer turned OFF.
4. Insert the Lone Raider cassette into the program recorder's cassette holder and rewind to the beginning of the tape. Then press PLAY to prepare the program recorder for loading the program.
5. Turn on the computer while holding down the START key.
6. When you hear a beep, release the START key and press the RETURN key.
The program will load into computer memory and start automatically. On one side of the tape we have added music during loading time, the other side will load silently.

THE JOYSTICK

The Lone Raider is controlled by moving the JOYSTICK. He may move to the left or right and will duck if the joystick is pulled down. His Sonic Laser is activated by the RED JOYSTICK BUTTON.

THE GAME

There are 10 ranks to pass through as you progress from Learner to Master level. By pressing the SELECT button you can skip over each stage up to the fifth — RAIDER — level.

To begin or reset the game, press the START key. To pause the game press the SPACE BAR once. To continue press the space bar again.

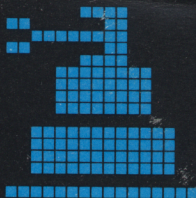
Unknown Aliens have landed to capture the NUCLEAR POWER FACTORY, for the NEUTRONS so vital for their survival. The Lone Raider must remove their Neutron power source to defeat them.

First he must destroy all the ROBOT GUARDS to enter the Power Factory. Beware the INDESTRUCTIBLE TERMINATOR who appears after the demise of the final guard. Once inside the factory, the Lone Raider finds that the Neutron Storeroom is patrolled by MUTANT GUARDS. He must avoid them whilst collecting the Neutrons. If he is caught by a Mutant Guard, the Lone Raider loses one of his five lives. When the Lone Raider captures one of the moving BLUE PROTONS he activates his flashing defence shields for four seconds. During this time he may destroy any Mutant Guard he comes in contact with.

The Lone Raider passes through the corridors by the ZAP DOORS. When he passes an open door he will always be transported to the next corridor. The Mutant Guards have the power to pass through closed Zap Doors.

When the corridors are cleared of Neutrons the Lone Raider enters the second Storeroom. Here he may choose to gather all the Neutrons for a high score, or just race through to the Transmitter Room to make good his escape.

Dodging the radio-active Defensites he heads for the door to the TRANSMITTER. Here he summons his Spaceship to return him to the surface where promotion and further missions await him.



LADEN DER CASSETTE (OHNE BASIC) LONE RAIDER

1. Verbinde den Steuerknüppel mit der Buchse 1 in Deinem Computer.
2. Schalte Deinen Computer aus.
3. Lege die Programm-Cassette LONE RAIDER in Deinen Programm-Recorder, so daß das Spieleetikett nach oben zeigt. Spule das Band an den Anfang.
4. Zum Laden drücke die START-Taste Deines Computers. Schalte den Computer an und halte dabei die START-Taste gedrückt.
5. Wenn Du ein Piepen hörst, lasse die START-Taste los und drücke die RETURN-Taste. Das Programm wird jetzt in den Computer geladen und startet automatisch (Du mußt etwas warten). Auf der einen Seite der Cassette hören Sie Musik während des Ladens. Auf der anderen Seite erfolgt das Laden ohne Musik.

DER STEUERKNÜPPEL

Der LONE RAIDER wird durch Dich mittels des STEUERKNÜPPELS kontrolliert. Er bewegt sich nach rechts oder links und duckt sich, wenn Du den Steuerknüppel nach unten bewegst. Sein SONIC LASER wird durch den roten Knopf aktiviert.

DAS SPIEL

Es gibt 10 Linien zu durchlaufen, bevor Du von der Anfänger-Stufe zur Meister-Ebene gelangst. Wenn Du die SELECT-Taste drückst, kannst Du jeweils eine Ebene überspringen, bis zur fünften Angreifer-Ebene.

Wenn Du das Spiel neu oder weider beginnen willst, mußt Du die START-Taste drücken. Um das Spiel zu unterbrechen, drücke die LEER-Taste. Um dann weiter zu spielen, drücke abermals die LEER-Taste.

Unbekannte Außerirdische sind gelandet, um das Kernkraftwerk zu erobern, wegen der Neutronen, die lebenswichtig für ihre Existenz sind. Der LONE RAIDER muß ihre Neutronen-Quelle zerstören, um sie zu besiegen.

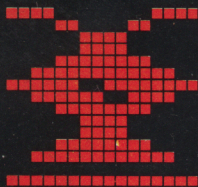
Zunächst einmal muß er alle ROBOTER zerstören, um in das Kraftwerk zu gelangen. Achte auf den unzerstörbaren VOLLSTRECKER, der erscheint, wenn der letzte Wächter zerstört ist.

Erst einmal in dem Kraftwerk, sieht der LONE RAIDER, daß der Neutronen-Lageraum von weiteren Wächtern, den MUTANT GUARD, geschützt wird. Er muß ihnen ausweichen, während er die Neutronen einsammelt. Wenn der LONE RAIDER von einem der MUTANT GUARD gefangen wird, verliert er eines seiner fünf Leben. Immer jedoch, wenn der LONE RAIDER eine der BLUE PROTONS schluckt, aktiviert er sein Schutzschild für vier Sekunden. Während dieser Zeit kann er jeden der MUTANT GUARD vernichten, mit dem er in Berührung kommt.

Der LONE RAIDER verläßt die Korridore durch die ZAP DOOR (Tür). Jedesmal, wenn er durch eine offene ZAP DOOR geht, wird, er automatisch in den nächsten Korridor transportiert. Die MUTANT GUARD haben die Macht, durch geschlossene ZAP DOORS zu gehen.

Wenn alle Korridore von Neutronen gesäubert sind, betritt der LONE RAIDER den zweiten Lageraum. Hier kann er sich nun aussuchen, ob er alle Neutronen einsammeln will, um eine höhere Punktzahl zu erreichen oder, ob er nur durch den Korridor bis zum TRANSMITTER Raum rennt, um von hier aus zu fliehen.

Indem er den radioaktiven Verteidigern ausweicht, läßt er die Tür des TRANSMITTER hinter sich. Danach fordert er sein Raumschiff auf, ihn an die Oberfläche zurückzubringen, wo ihn eine Beförderung und neue Abenteuer erwarten.



COMMENT CHARGER LE PROGRAMME DANS LA MEMOIRE DU LONE RAIDER

1. Retirez toute cartouche de programme éventuellement restée dans le logement de l'ordinateur.
2. Branchez votre commande à levier sur le connecteur numéro 1 de votre console d'ordinateur.
3. Vérifiez que l'ordinateur est bien éteint.
4. Insérez la cartouche du LONE RAIDER dans votre magnétocassette et rebobinez la bande jusqu'au début. Appuyez sur la touche "PLAY" afin de préparer le magnétocassette au chargement du programme.
5. Mettez votre ordinateur sous tension tout en maintenant la touche "START" enfoncée.
6. Lorsque vous entendez un bip, lâchez la touche "START" et appuyez sur "RETURN". Le programme va être chargé dans la mémoire de l'ordinateur automatiquement. L'une des faces de la cassette émet une petite musique lors du chargement du programme et l'autre pas.

LA COMMANDE À LEVIER

Vous pouvez déplacer le LONE RAIDER en actionnant la commande à levier. Il peut être déplacé de gauche à droite et se baissera si vous tirez la commande à levier vers vous. Son laser à ultra-son est déclenché par le bouton rouge situé sur le coin supérieur gauche de la commande à levier.

LE JEU

Il y a 10 étapes à franchir avant de passer du stade de débutant à celui d'aventurier confirmé. En appuyant sur la touche "SELECT" vous pouvez sauter directement jusqu'à la cinquième étape.

Pour commencer ou remettre le jeu à zéro, appuyez sur la touche "START".

Si vous voulez suspendre le jeu, appuyez une fois sur la barre d'espacement, lorsque vous désirez reprendre votre partie, appuyez une nouvelle fois sur la barre d'espacement.

D'étranges créatures venues d'une autre planète tentent de voler la centrale nucléaire car les NEUTRONS constituent un élément essentiel à leur survie.

Le LONE RAIDER doit absolument les priver de leur source d'approvisionnement en NEUTRONS pour les éliminer.

Vous devez avant tout détruire les robots qui gardent l'entrée de la centrale. Mais restez vigilant ! lorsque vous aurez réussi à éliminer le dernier robot, un terrible danger apparaît, c'est l'Invincible Exterminateur.

Lorsque vous aurez réussi à pénétrer dans la centrale, vous vous apercevrez avec effroi que le stock de NEUTRONS est protégé par une armée redoutable de MUTANTS.

Il faut à tout prix les éviter tout en récupérant les NEUTRONS. Si jamais le LONE RAIDER est touché par l'un des MUTANTS, il perdra l'une de ses cinq vies. À chaque fois que le LONE RAIDER saisit un PROTON (qui survolent les NEUTRONS) il est protégé par ses fantastiques boucliers pendant 4 secondes. Pendant ces 4 secondes il peut détruire les MUTANTS en les touchant.

Le LONE RAIDER traverse les couloirs en passant par des portes coulissantes. Chaque fois qu'il passe une porte ouverte, il est transporté dans le couloir suivant. ATTENTION les MUTANTS peuvent passer les portes même quand elles sont fermées.

Lorsqu'il n'y a plus de NEUTRONS dans les couloirs, le LONE RAIDER pénètre dans la deuxième salle constituant un stock de NEUTRONS. Là il a le choix : soit il prend le temps de récupérer tous les NEUTRONS, soit il se précipite dans la salle de transmission afin de s'échapper.

En essayant d'éviter les rayons Radio-Actifs, il tente d'accéder à la porte de la salle de transmission. Là son vaisseau l'attend pour le ramener à la surface où de nouvelles aventures l'attendent.



CARICAMENTO IN MEMORIA DEL COMPUTER DI "THE LONE RAIDER"

1. Togliere qualsiasi cartuccia programmi dall'alloggiamento cartucce del Computer.
2. Inserire il vostro comando a cloche nel connettore di comando n. 1 del vostro Computer.
3. Spegnerlo il computer.
4. Inserire la cassetta del THE LONE RAIDER nell'unità di registrazione magnetica e riavvolgerla il nastro fino all'inizio. Premere PLAY per preparare l'unità di registrazione al caricamento del programma.
5. Accendere il computer tenendo contemporaneamente premuto il tasto START.
6. Al segnale sonoro (BIP), rilasciare il tasto START e premere il tasto RETURN. Il programma sarà caricato in memoria del computer e andrà in esecuzione automaticamente. Su un lato del nastro abbiamo inserito della musica durante il caricamento mentre per l'altro lato il caricamento viene effettuato in silenzio.

I COMANDI A LEVA

THE LONE RAIDER viene azionato muovendo il comando a leva. Può spostarsi a destra od a sinistra e si china se il comando viene tirato verso il basso. Il suo raggio laser sonoro è attivato dal pulsante rosso del comando a leva.

IL GIOCO

Ci sono 10 stadi da raggiungere mano a mano che si passa dal livello di principiante a quello di esperto. Premendo il pulsante SELECT si possono evitare alcuni stadi intermedi arrivando subito al 5° livello — quello di CAVALIERE.

Per iniziare o per azzerare il gioco, premere il tasto START. Per sospendere temporaneamente il gioco premere una volta la SPACE BAR (barra spaziatrice). Per riprenderlo, premere di nuovo la SPACE BAR.

Alieni sconosciuti sono atterati per catturare la CENTRALE NUCLEARE e prendere i NEUTRONI, che sono elementi vitali per la loro sopravvivenza. Per poter sconfiggere gli alieni, il LONE RAIDER deve annullare la loro fonte di neutroni.

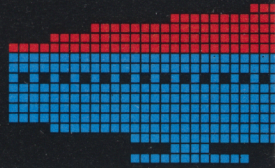
Per prima cosa deve distruggere tutte le GUARDIE ROBOT per entrare nella Centrale. Fate attenzione all'INDISTRUTTIBILE STERMINATORE che compare dopo l'eliminazione dell'ultima guardia.

Una volta entrato nella Centrale, il LONE RAIDER trova il magazzino dei neutroni sorvegliato dalle GUARDIE MUTANTI. Deve evitarle mentre fa incetta di neutroni. Se viene sorpreso da una delle guardie, il LONE RAIDER perde una delle sue cinque vite. Quando il Ca LONE RAIDER cattura uno dei PROTONI BLU vaganti, attiva i suoi scudi di difesa luminosi per quattro secondi. Durante questo tempo può distruggere tutte le guardie con cui viene in contatto.

Il LONE RAIDER procede lungo i corridoi passando attraverso le "Porte Zap". Quando oltrepassa una porta aperta viene portato al corridoio successivo. Le guardie mutanti hanno potere di passare attraverso porte zap chiuse.

Quando nei corridoi non si sono più neutroni, il LONE RAIDER entra nel secondo magazzino di approvvigionamento. Qui può scegliere tra il radunare tutti i neutroni per un punteggio elevato o l'affrettarsi verso la stanza del trasmettitore per portare così a buon fine la sua fuga.

Evitando le difese radio-attive, si precipita verso la porta del trasmettitore. Qui si fa raggiungere dalla sua navicella perché lo riporti sulla superficie, dove lo aspettano una promozione e nuove missioni.



COMO CARGAR "THE LONE RAIDER" EN LA MEMORIA DE LA COMPUTADORA

1. Asegurarse de que no se halle ningún cartucho en el interior de la computadora. Caso de haberlo RETIRESE.
2. CONECTAR la palanca de control al Jack n° 1 situado en la consola de la computadora.
3. Mantener la computadora DESCONECTADA.
4. INTRODUCIR el cassette en el estuche grabador de los programas y rebobinar hasta el principio de la cinta. A continuación para cargar el correspondiente programa PULSAR el PLAY con la finalidad de preparar la grabación del programa.
5. ENCHUFAR la computadora manteniendo fija la tecla del START.
6. Al oír el sonido "piip" soltar la tecla del START y apretar la de regreso. El programa se cargará en la Memoria de la computadora y el juego comenzará automáticamente. En una cava de la cinta hemos añadido música durante el tiempo de cargamento, la otra cara de la cinta se cargará silenciosamente.

LA PALANCA DE CONTROL

El LONE RAIDER se maneja moviendo la palanca de control. Esta se puede desplazar hacia la izquierda o derecha, desplazándose rápidamente si la palanca de control se tira hacia abajo. El laser SONIC es activado por el botón rojo de la Palanca de Control.

EL JUEGO

Hay que ir superando los correspondientes niveles ya que se va avanzando desde principiante a nivel profesional. Pulsando el botón SELECT se puede saltar cada nivel hasta el quinto. Para iniciar o reiniciar el juego pulsar una vez el espaciador. Para continuar pulsar de nuevo el espaciador.

Seres desconocidos han aterrizado para capturar la Central Nuclear que es vital para la supervivencia de los NEUTRONS. El LONE RAIDER debe arrabatar el poder al Neutron para vencerlo.

Primero el LONE RAIDER debe destruir los guardias robots para entrar en la Central Nuclear. Tener en cuenta el INDESTRUCTIBLE TERMINATOR que aparece después del fallecimiento del último guardia robot.

Una vez en el interior de la Central Nuclear el LONE RAIDER observa que el almacén de Neutron es halla patrullado por guardias mutantes.

El LONE RAIDER debe evitarlos mientras recoge los Neutrons. Si el LONE RAIDER es capturado por un guardia mutante pierde una de sus cinco vidas. Cuando el LONE RAIDER captura uno de los cinco protones azules movientes, activa sus destelleantes escudos protectores durante cuatro segundos.

Durante este tiempo el LONE RAIDER puede destruir cualquier guardia mutante que se ponga en contacto con él.

El LONE RAIDER atraviesa los corredores por las puertas ZAP. Cuando el LONE RAIDER atraviesa una puerta abierta siempre será transportado al siguiente corredor.

Los guardias mutantes tienen poder para atravesar por las puertas cerradas ZAP.

Cuando los corredores están vacíos de Neutrones el LONE RAIDER entra en el segundo almacén. Aquí el LONE RAIDER puede escoger entre reunir todos los Neutrones con el fin de conseguir un resultado alto o correr a través de la habitación transmisora para hacer posible su huida.

Esquivando las defensas radio-activas se dirige hacia la puerta en dirección al transmisor. Aquí el LONE RAIDER llama a su nave espacial para devolverlo a la superficie donde le aguardan futuras misiones.



HET LADEN VAN "THE LONE RAIDER" IN HET COMPUTERGEHEUGEN

1. Verwijder een eventuele module uit de gleuf van uw computer.
2. Sluit uw joystick aan op aansluiting No. 1 van de computer.
3. Zet uw computer uit ("OFF").
4. Steek de LONE RAIDER cassette in de cassettehouder van de programmarecorder. Spoel terug naar het begin van de tape. Druk vervolgens op "PLAY" om de programmarecorder voor te bereiden op het laden van het programma.
5. Zet de computer aan terwijl u de START-toets ingedrukt houdt.
6. Wanneer u een pieptoon hoort, laat u de START-toets los en drukt u op de "RETURN"-toets. Het programma zal opgeslagen worden in het computergeheugen en automatisch beginnen. Aan een zijde van deze cassette is muziek opgenomen die tijdens het laden door de TV luidspreker klinkt. Op de andere zijde ontbreekt deze muziek, zodat die zonder geluid zal laden.

DE JOYSTICK

De LONE RAIDER wordt bestuurd met de joystick. Hij kan naar links of rechts bewegen en zal duiken als u de joystick naar u toe trekt. Zijn sonische laser wordt in werking gesteld d.m.v. de rode joystick-knop.



HET SPEL

U doorloopt 10 spelfasen, terwijl u vordert van leerling- tot meester-niveau. Door op de SELECT-toets te drukken, kunt u alle fasen tot het vijfde Raider-niveau overslaan.

Druk op de START-toets om het spel te beginnen of opnieuw te starten. Druk een keer op de spatiebalk om te pauzeren. Druk nogmaals op de spatiebalk om het spel te vervolgen.

Onbekende buitenaardse wezens zijn geland om de nucleaire krachtcentrale te veroveren, die voor de Neutrons van vitaal levensbelang is. De LONE RAIDER moet hun Neutron krachtbron verwijderen om hen te verslaan. Ten eerste moet hij alle robot-bewakers vernietigen om de krachtcentrale binnen te dringen. Pas op voor de onverwoestbare terminator die verschijnt nadat de laatste bewaker uitgeschakeld is. Wanneer de LONE RAIDER eenmaal in de centrale is, merkt hij dat in het Neutron magazijn Mutanten-bewakers patrouilleren. Hij moet deze ontwijken terwijl hij Neutrons verzamelt. Indien hij gevangen wordt genomen door een Mutanten-bewaker, verliest de LONE RAIDER een van zijn 5 levens. Indien de LONE RAIDER een van de bewegende blauwe Protons te pakken krijgt, kan hij gebruik maken van zijn flitsende verdedigingsschilden voor 4 seconden. Gedurende deze tijd is hij in staat iedere Mutanten-bewaker die hij tegenkomt te vernietigen.

De LONE RAIDER komt door de gangen d.m.v. Zap-deuren. Wanneer hij langs een geopende deur komt, zal hij altijd getransporteerd worden naar de volgende gang. De Mutanten-bewakers beschikken over de kracht door gesloten deuren te lopen.

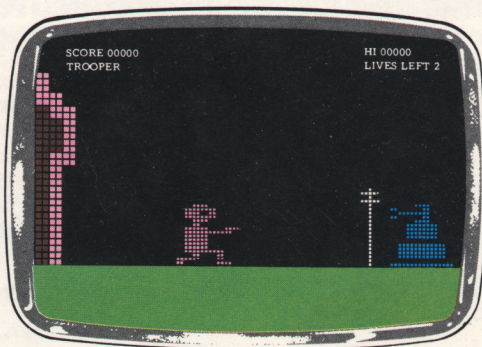
Indien zich in de gangen geen Neutrons meer bevinden, betreedt de LONE RAIDER het volgende magazijn. Hier heeft hij de keus uit het verzamelen van alle Neutrons om een hoge score te behalen, of voort te snellen naar de zendkamer om te ontsnappen.

Terwijl hij radio-actieve defensieten ontwikt, loopt hij naar de deur van het zendstation. Hier roept hij zijn ruimteschip op dat hem terug moet brengen naar de oppervlakte, waar een promotie en andere opdrachten hem te wachten staan.

Your Score
Ihr Resultat
Votre Resultat
Vostro Risultato
Su Puntuacion
Uw Score

Highest Score
Bestes Resultat
Meilleur Resultat
Migliore Risultato
La Mayor Puntuacion
Hoogste Score

Nuclear Power Factory
Das Kernkraftwerk
La Centrale Nucléaire
La Centrale Nucleare
La Central Nuclear
De Nucleaire
Krachtcentrale



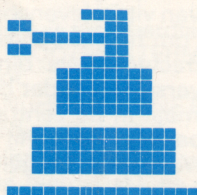
Lives Left
Anzahl Lebens
Vies Restantes
Vite Perdute
Guedan.....Vidas.....
Aanial Levens

Neutrons
Neutronen
Neutrons
Neutroni
Neutrones
Neutrons



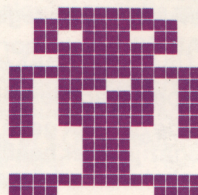
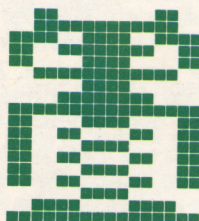
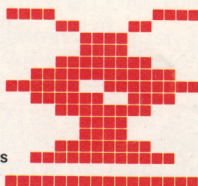
1 POINT

Robot Guard
Roboter
Guardes Robot
Guardie Robot
Guardia Robot
Robot Bewakers



5-15 POINTS

Mutant Guard
Mutant Guard
Guardes Mutant
Guardie Mutant
Guardia Mutante
Mutanten Bewakers



100 POINTS



A Warner Communication Company

ATARI INC.
Software Products Division
Slough, Berks.

Package Programme and Audio Visual © 1983
Manufactured in United Kingdom